

# PENGEMBANGAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI SIMULASI KECAKAPAN HIDUP

Tri Widayati

e-mail: [tri3wid@yahoo.com](mailto:tri3wid@yahoo.com)

UPTD Pengembangan Kegiatan Belajar Provinsi Kalimantan Timur

**Abstrak:** Penelitian bertujuan: mendeskripsikan proses pengembangan karakter melalui simulasi kecakapan hidup dan mengembangkan karakter anak melalui simulasi kecakapan hidup. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan oleh Kemmis. Penelitian dilakukan selama 6 bulan, dari bulan Maret sampai dengan Juli tahun 2013. Penelitian dilaksanakan di tiga lembaga PAUD. Peneliti berkolaborasi dengan guru setempat dalam melakukan asesmen, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil uji t, terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pembangunan karakter anak sebelum dilakukan simulasi dan setelah pelaksanaan simulasi. Artinya, simulasi kecakapan hidup dapat mengembangkan karakter anak usia dini. Kendala dalam pengembangan karakter melalui simulasi kecakapan hidup adalah rasa malu dan tidak percaya diri anak dan keterbatasan guru dalam menyusun skenario simulasi yang sederhana, menarik dan mudah dipahami anak

**Kata-kata kunci:** karakter anak usia dini, simulasi, kecakapan hidup.

## CHARACTER DEVELOPMENT OF THE EARLY AGED CHILDREN THROUGH LIFE SKILL SIMULATION

**Abstract:** The purposes of this research were to describe the process of character building through life skill simulation and to develop the children's character through life skill simulation. This action research was conducted in three early childhood education institutions for six months started from March through July 2013. The researcher did the research in collaboration with the local teachers to assess, plan, implement, observe, and do reflection. T test indicated a significant difference between the character development degree before and after the simulation. The hindrances in developing the character through life skill simulation are the children's shy feeling and low self-confidence as well as the teachers' limitation in designing the simple, interesting, and easy simulation scenario.

**Keywords:** early aged children's character, simulation, life skills.

## PENDAHULUAN

Pembentukan karakter merupakan tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa salah satu tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. Artinya, pendidikan tidak hanya membentuk insan yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter. Pendidikan karakter sangat diperlukan demi keberlangsungan sebuah bangsa dan karakter menentukan keberhasilan individu.

Penelitian di Amerika, 90% kasus pemecatan disebabkan oleh perilaku buruk seperti tidak bertanggung jawab, tidak jujur, dan hubungan interpersonal yang buruk, selain itu, terdapat penelitian lain yang mengindikasikan bahwa 80% keberhasilan seseorang di masyarakat ditentukan oleh *emotional*

*quotient* (Goleman, 1995).

Pendidikan karakter ini harus dimulai dari sejak dini, karena perkembangan mental anak berlangsung sangat cepat dan kemampuan anak untuk menyerap informasi sangat tinggi, sehingga upaya penanaman karakter pada anak lebih mudah dilakukan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekitar 50% variabilitas kecerdasan orang dewasa sudah terjadi ketika anak berusia empat tahun. Peningkatan 30% berikutnya terjadi pada usia delapan tahun, dan 20% sisanya pada pertengahan atau akhir dasawarsa kedua (Suyanto, 2012).

Pendidikan karakter anak usia dini merupakan upaya penanaman nilai dan sikap yang mencakup aspek spiritual, kepribadian, sosial, dan lingkungan. Pendidikan ini melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan, dan perilaku kebaikan yang menjadi sebuah

pola/kebiasaan. Penerapan pendidikan karakter pada anak usia dini meliputi penanaman nilai-nilai karakter yang diberikan melalui keteladanan, pembiasaan, dan pengulangan dalam kehidupan sehari-hari. Suasana dan lingkungan yang aman dan nyaman perlu diciptakan di lembaga PAUD maupun rumah dalam proses penanaman nilai-nilai karakter. Penanaman nilai karakter pada anak bukan hanya sekadar mengharapkan kepatuhan, tetapi harus disadari dan diyakini oleh anak sehingga mereka merasa bahwa nilai tersebut memang benar dan bermanfaat untuk diri dan lingkungan.

Pendidikan karakter anak usia dini tidak dalam pembelajaran tersendiri, tetapi terintegrasi dalam kegiatan bermain dan aktivitas harian anak. Untuk mewujudkan proses pembelajaran pada pendidikan karakter tersebut perlu pemilihan metode yang tepat. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode simulasi. Metode simulasi adalah metode praktek yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan anak didik (keterampilan mental maupun fisik/teknis). Metode ini memindahkan suatu situasi yang nyata ke dalam kegiatan atau ruang belajar. Metode simulasi memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam dengan tujuan agar anak mengerti, menghormati, dan memiliki empati akan peran-peran yang ada disekitarnya serta sikap-sikap positif lainnya pada diri anak, yang merupakan bekal dalam interaksi sosial di masyarakat pada kehidupan kelak.

Penerapan metode simulasi dalam pendidikan anak usia dini sangat ditentukan oleh peran guru. Peran guru PAUD dalam menanamkan karakter pada anak usia dini sangat menentukan keberhasilannya. Peran guru dalam pendidikan karakter adalah guru sebagai katalisator/teladan, inspirator, motivator, dinamisator dan evaluator (Meylan, 2012). Seringkali simulasi yang dilakukan tidak direncanakan dengan baik. Guru PAUD hanya menyediakan alat dan bahan, tanpa menyiapkan sebuah skenario sederhana apa yang akan dilakukan anak. Selain itu, guru PAUD belum mengaitkan pembelajaran melalui simulasi dengan pendidikan karakter. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasinya. Evaluasi belum menjangkau pada tingkat internalisasi karakter pada anak usia dini, namun hanya dititikberatkan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, di antaranya: (1) pendidikan karakter pada anak usia dini melalui bermain belum dimaksimalkan, (2) terbatasnya kemampuan guru PAUD dalam merancang pembelajaran dengan

simulasi, dan (3) evaluasi pembelajaran pada anak usia dini masih difokuskan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan, belum menyentuh pada tingkat pembangunan karakter anak.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merencanakan, merancang, melakukan, dan mengevaluasi pelaksanaan simulasi yang dikaitkan dengan pendidikan karakter anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan proses pengembangan karakter melalui simulasi kecakapan hidup, dan (2) mengembangkan karakter anak melalui simulasi kecakapan hidup. Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru PAUD dalam melaksanakan pembelajaran dengan simulasi yang dikaitkan dengan pendidikan karakter anak usia dini, serta bagi lembaga PAUD diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PAUD. Penerapan panduan ini memberikan variasi pembelajaran dalam pengembangan karakter yang menyenangkan untuk anak.

Untuk memperkuat penelitian ini, perlu dikaji teori-teori yang relevan sebagai landasan, di antaranya: (a) pengembangan karakter usia dini, (b) simulasi, dan (c) kecakapan hidup anak usia dini.

#### a. Pengembangan Karakter Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa masa anak usia dini merupakan masa perkembangan yang sangat pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada usia dini otak berkembang sangat cepat hingga 80% dimana otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi, tidak melihat baik dan buruk. Itulah masa-masa dimana perkembangan fisik, mental, maupun spiritual akan mulai terbentuk, karena itu usia dini disebut sebagai masa-masa emas (*golden age*).

Tujuan pendidikan nasional yang terdapat dalam Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 itu bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafas nilai-nilai luhur bangsa serta agama. Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, atau watak. Berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat dan berwatak. Pendidikan karakter dimaknai sebagai berikut: *"character education is the deliberate effort to help people understand, care about,*

*and act upon core ethical values. When we think about the kind of character we want for our children, it is clear that we want them to be able to judge what is right, care deeply about what is right, and then do what they believe to be right, even in the face of pressure from without and temptation from within".* (David & Freddy, 2004)

Pendidikan karakter merupakan pendidikan budi pekerti plus, yaitu melibatkan aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*) (Lickona, 2012). Tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif, dan pelaksanaannya pun harus dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan.

Menurut resolusi Majelis Umum PBB (dalam Megawangi, 2003), keluarga mempunyai fungsi utama sebagai wahana untuk (1) mendidik, mengasuh, dan menyosialisasikan anak, (2) mengembangkan kemampuan seluruh anggotanya agar dapat menjalankan fungsinya di masyarakat dengan baik, serta (3) memberikan kepuasan dan lingkungan yang sehat guna tercapainya keluarga yang sejahtera. (Majelis Umum PBB dalam Megawangi, 2003). Keluarga merupakan aspek penting untuk menanamkan karakter pada anak sehingga anak mempunyai karakter yang baik dan diharapkan orangtua. Setiap keluarga mempunyai tujuan dan karakter yang berbeda. Oleh karena itu, keluarga mempunyai cara masing-masing untuk menanamkan maupun meningkatkan karakter pada anak.

Pendidikan karakter berpijak dari karakter dasar manusia, yang merupakan nilai moral universal (bersifat absolut) yang bersumber dari agama yang juga disebut sebagai *the golden rule*. Pendidikan karakter dapat memiliki tujuan yang pasti apabila berpijak dari nilai-nilai karakter dasar tersebut. Penyelenggaraan pendidikan karakter di sekolah harus berpijak kepada nilai-nilai karakter dasar, yang selanjutnya dikembangkan menjadi nilai-nilai yang lebih banyak atau lebih tinggi (bersifat tidak absolut atau bersifat relatif) sesuai dengan kebutuhan, kondisi, dan lingkungan sekolah itu sendiri.

Pedoman Pendidikan Karakter Pendidikan Anak Usia Dini (Dirjen PAUDNI 5:2012) memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat ditanamkan pada anak usia dini (0-6 tahun), mencakup empat aspek, yaitu: (1) spiritual, (2) personal/kepribadian, (3) sosial, dan (4) lingkungan. Pendidikan karakter merupakan pendidikan yang melibatkan penanaman pengetahuan, kecintaan dan penanaman perilaku kebaikan yang menjadi sebuah pola/kebiasaan. Pendidikan karakter tidak lepas dari nilai-nilai dasar

yang dipandang baik. Pada pendidikan anak usia dini, nilai-nilai yang dipandang sangat penting dikenalkan dan diinternalisasikan ke dalam perilaku mereka mencakup (1) kecintaan terhadap Tuhan YME; (2) kejujuran; (3) disiplin (4) toleransi dan cinta damai; (5) percaya diri; (6) mandiri; (7) tolong menolong, kerjasama, dan gotong royong; (8) hormat dan sopan santun; (9) tanggung jawab; (10) kerja keras; (11) kepemimpinan dan keadilan; (12) kreatif; (13) rendah hati; (14) peduli lingkungan; serta (15) cinta bangsa dan tanah air.

Prinsip-prinsip pendidikan karakter yang harus dilaksanakan oleh pendidik dan lembaga PAUD, yaitu: (1) melalui contoh dan keteladanan; (2) dilakukan secara berkelanjutan; (3) menyeluruh, terintegrasi dalam seluruh aspek perkembangan; (4) menciptakan suasana kasih sayang; (5) aktif memotivasi anak; (6) melibatkan pendidik dan tenaga kependidikan, orang tua, dan masyarakat; serta (7) adanya penilaian.

Untuk melaksanakan pendidikan karakter, ada beberapa prasyarat yang harus dimiliki seorang guru pendidik karakter. *Pertama*, pendidik menjadikan dirinya sebagai figur teladan yang berakhlak mulia, antara lain berbuat baik, santun, berprasangka baik, dan memiliki semangat. *Kedua*, pendidik mengutamakan tujuan pengembangan karakter anak didiknya dalam penerapan proses pendidikan. *Ketiga*, pendidik senantiasa mengadakan dialog terbuka secara bijak tentang isu-isu moral dengan anak didiknya, tentang bagaimana seharusnya menjalankan hidup, serta menjelaskan apa yang baik dan apa yang buruk. *Keempat*, pendidik menumbuhkan rasa empati anak, yaitu dengan mengajak anak merasakan apa yang dirasakan orang lain. *Kelima*, pendidik mengintegrasikan nilai-nilai pendidikan karakter dalam berbagai aktivitas pembelajaran. *Keenam*, pendidik menciptakan suasana lingkungan yang mendukung (7) Pendidik membangun serangkaian aktivitas penerapan nilai-nilai karakter di rumah, di lembaga PAUD, dan di masyarakat sekitarnya.

#### b. Simulasi

Pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan tahapan tumbuh kembangnya. Pembelajaran anak usia dini didasarkan atas pendekatan-pendekatan: (1) berorientasi pada kebutuhan anak, (2) belajar melalui bermain, (3) kreatif dan inovatif, (4) lingkungan yang kondusif, (5) menggunakan pembelajaran yang terpadu, (6) mengembangkan keterampilan hidup, (7) menggunakan media dan sumber belajar, dan (8) berorientasi pada prinsip-prinsip perkembangan anak. (Depdiknas, 2005).

Tujuan pembelajaran akan tercapai secara

optimal jika guru dapat memilih metode pembelajaran yang sesuai. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode simulasi. Metode simulasi merupakan suatu metode pembelajaran dengan cara menirukan situasi tiruan unruk memahami konsep, prinsip atau keterampilan tertentu (Zuhairini, dkk 1993). Keterampilan ini mencakup keterampilan mental maupun fisik/teknis. Simulasi dapat dikaitkan dengan kegiatan kecakapan hidup sederhana yang berhubungan dengan tugas-tugas yang akan menjadi tanggung jawab anak kelak. Jadi, simulasi pada dasarnya semacam permainan dalam pembelajaran yang diangkat dari realita kehidupan.

Simulasi dalam sebuah permainan bagi anak antara lain: (a) meningkatkan motivasi belajar anak (b) membuat siswa berani membuat keputusan, (c) menumbuhkan sikap simpati dan empati anak terhadap sesama, (d) melatih kerjasama dalam sebuah permainan, (e) mengembangkan ide dan gagasan anak, (f) menumbuhkan daya kreatif anak, (g) melatih anak untuk mengembangkan sikap toleransi, serta (h) meningkatkan keaktifan belajar.

Selain itu, simulasi juga mempunyai tujuan (a) untuk melatih ketrampilan tertentu, baik yang bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari; (b) untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep yang prinsip; (c) untuk latihan memecahkan masalah; (d) mengembangkan sikap dan pemahaman terhadap orang lain; (e) untuk meningkatkan partisipasi belajar yang optimal; (f) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena simulasi sangat menarik dan menyenangkan anak; serta (g) melatih anak untuk memahami dan menghargai peran temannya.

Terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan guru manakala menggunakan simulasi untuk pembelajaran, yaitu: (a) dilakukan secara berkelompok, tiap kelompok dapat melaksanakan simulasi yang sama atau dapat juga berbeda; (b) semua siswa harus terlibat langsung menurut peranan masing-masing; (c) penentuan topik disesuaikan dengan situasi setempat; (d) petunjuk simulasi dapat disiapkan lebih dahulu secara terperinci, tetapi dapat secara garis besarnya tergantung dari bentuk simulasi dan tujuannya; (e) hendaknya dapat dicapai tujuan-tujuan yang menyangkut aspek kognitif penambahan pengetahuan tentang berbagai konsep dan pengertian, aspek afektif seperti menyenangkan, mengharukan, solidaritas, simpati dan sebagainya, serta aspek psikomotor; (f) dimaksudkan untuk latihan keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik; (g) harus digambarkan situasi yang lengkap dan proses yang berturut-turut yang

diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya; (h) hendaknya dapat diusahakan terintegrasinya beberapa ilmu, serta terjadinya beberapa proses seperti sebab akibat, problem solving dsb. (Taniredja T, Faridli EM dan Harmianto S, 2011).

Metode simulasi terbagi menjadi tiga. *Pertama*, sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antar manusia. *Kedua*, psikodrama adalah metode pembelajaran dengan bermain peran yang bertitik tolak dari permasalahan-permasalahan psikologis. Metode ini biasanya digunakan untuk terapi agar murid memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang dirinya. *Ketiga*, *role playing* atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian simulasi yang menekankan keikutsertaan murid untuk menirukan masalah-masalah situasi sosial. Metode ini sering digunakan untuk kalangan anak-anak usia dini.

Pelaksanaan simulasi memiliki empat fase, (Joyce, Weil, & Shower 1992). *Pertama*, fase orientasi, berisi penjelasan guru tentang topik dan memberikan gambaran tentang simulasi. *Kedua*, fase latihan, guru menjelaskan skenario atau jalannya cerita, aturan main, pemegang peran, prosedur keputusan yang harus diambil dan tujuan, serta membagi peran dan memberikan kesempatan anak untuk berkoordinasi dan berlatih sesuai dengan peran masing-masing. *Ketiga*, fase pelaksanaan simulasi, siswa memegang peran melaksanakan simulasi sesuai dengan jalan cerita yang sudah ditentukan. Selama simulasi berlangsung, guru berperan sebagai wasit atau pelatih. Secara periodik, guru dapat menghentikan permainan dan memberikan koreksi atau balikan, mengevaluasi penampilan pemegang peran, dan mengklarifikasi kekeliruan dalam memainkan peran. *Keempat*, fase *debriefing*, berisi guru mengkonsentrasikan perhatian anak pada (a) persepsi dan reaksi anak terhadap peristiwa simulasi, (b) menganalisis proses simulasi, (c) membandingkan simulasi dengan realitas sebenarnya, (d) menghubungkan aktivitas simulasi dengan bahan belajar, (e) simulasi lanjutan.

Langkah-langkah dalam menggunakan metode simulasi adalah sebagai berikut. *Pertama*, langkah persiapan, meliputi: (a) menetapkan topik/ tujuan/ masalah yang hendak dicapai, (b) guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan, (c) guru menetapkan pemain yang terlibat dalam simulasi, dan (d) memberikan kesempatan anak untuk bertanya terkait dengan pelaksanaan simulasi. *Kedua*, langkah pelaksanaan,



yaitu guru memberikan bantuan kepada anak yang kesulitan. *Ketiga*, langkah penutup, yaitu (a) melakukan dialog tentang jalannya simulasi dan (b) memberi kesimpulan dari apa yang disimulasikan c. Kecakapan Hidup Anak Usia Dini

*Team Broad Base Education* Depdiknas (2003) mendefinisikan bahwa kecakapan hidup adalah kecakapan yang dimiliki oleh seseorang agar berani dan mau menghadapi segala permasalahan kehidupan dengan aktif dan proaktif sehingga dapat menyelesaikannya. Kecakapan hidup dapat dikategorikan menjadi dua kecakapan utama, yaitu generik dan spesifik.

Pembelajaran kecakapan hidup pada pendidikan anak usia dini sebaiknya telah mulai dilakukan di rumah dan jauh sebelum anak tersebut masuk ke Kelompok Bermain atau Taman Kanak-Kanak. Sejak anak berusia 18 bulan, anak sudah menunjukkan keinginannya untuk mandiri, walaupun masih sedikit tergantung pada orangtuanya. Anak pada usia itu sudah ingin makan sendiri, mandi sendiri, menuang air dan minum sendiri, serta masih banyak aktivitas lainnya. Oleh karena itu, sangatlah penting pendidikan kecakapan hidup dimasukkan dalam kurikulum pendidikan anak usia dini untuk memberi kesempatan pada anak meningkatkan kemampuan *life skillnya*. Biasanya pendidikan ini menyatu dalam berbagai aktivitas anak di sekolah. Pelajaran makan misalnya, yang di dalamnya terdapat pelajaran *life skill*, seperti berbagi, menunggu giliran, mau antri, membersihkan remah-remah bekas makanannya atau melap air yang tumpah. Pendidikan kecakapan hidup pada anak usia dini paling tidak harus berorientasi pada tiga hal, yaitu: (1) pengembangan keterampilan, (2) penekanan terhadap kompetensi psikososial, serta (3) partisipasi aktif anak (Widya, 2011).

Pengembangan keterampilan adalah gabungan antara pengetahuan dan keterampilan fakultatif (seperti menggambar, mengcoret, mewarna) dengan keterampilan sosial emosional untuk mengaplikasikan keterampilan fakultatif tersebut dalam sebuah perilaku perilaku tertentu.

WHO menyebutkan bahwa kompetensi psikososial dalam kecakapan hidup mencakup lima hal. *Pertama*, empati (kesadaran diri). Empati merupakan kemampuan untuk merasakan sesuatu yang dirasakan oleh orang lain. Dengan demikian, anak mampu merasakan atau peka terhadap perasaan teman, orang tua, maupun guru yang ada di sekitarnya. Kemampuan ini harus didukung oleh kemampuan untuk diri sendiri, mengenal kekurangan dan kelebihan diri, sehingga dapat mengenal orang lain dari sudut

pandang orang lain.

*Kedua*, komunikasi hubungan interpersonal. Kemampuan berkomunikasi hendaknya dikembangkan sejak usia dini, karena pada masa tersebut merupakan proses pengembangan interaksi dengan orang lain. Untuk itu, pengembangannya harus dilakukan bersama-sama dengan kemampuan untuk melakukan hubungan interpersonal.

*Ketiga*, pengambilan keputusan dalam pemecahan masalah (*problem solving*). Permasalahan yang pasti akan dihadapi oleh anak-anak di masa mendatang adalah banyaknya pilihan mengenai berbagai hal, mulai dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Maka dari itu, anak-anak perlu kita bekal dengan kemampuan untuk mengambil atau menentukan pilihan yang terbaik. Di samping itu, anak-anak juga akan menghadapi banyak permasalahan yang perlu dipecahkan, sehingga bekal kemampuan pemecahan masalah amatlah diperlukan.

*Keempat*, berpikir kreatif dan kritis. Berpikir kreatif sangat diperlukan dalam menghadapi segala situasi dan kondisi, terutama pada saat menghadapi dan memecahkan masalah. Berpikir kreatif memberikan bekal kepada anak-anak untuk melihat segala sesuatu dari berbagai sudut pandang tanpa merasa takut salah. Ini memberikan bekal bagi anak-anak untuk tetap bertahan. Demikian pula dengan pola berpikir kritis. Kemampuan berpikir kritis memberikan bekal kepada anak-anak untuk dapat memilah yang benar dan salah serta yang relevan dan tidak.

*Kelima*, mampu menanggulangi masalah-masalah emosional. Seringkali permasalahan bukan hanya berkaitan dengan logika, tetapi juga dengan emosi. Kematangan emosi anak-anak akan sangat membantu dalam menanggulangi stres, sehingga kualitas hidup anak tidak terganggu tetapi bahkan menjadi lebih baik.

Selanjutnya, partisipasi aktif anak dikembangkan terutama untuk menumbuhkan ketegaran mental emosional yang ditunjukkan dengan rasa percaya diri dan sikap untuk menghargai diri sendiri. Dengan demikian, pendidikan kecakapan hidup tidak hanya mengembangkan kemampuan kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap dan perilaku anak. Pendidikan kecakapan hidup dapat diberikan di keluarga ataupun lembaga pendidikan anak usia dini, misalnya di kelompok bermain, taman penitipan anak, taman-kanak-kanak, ataupun lembaga sejenis. Melalui pendidikan kecakapan hidup pada usia dini diharapkan kelak anak akan lebih siap dalam menghadapi permasalahan di masyarakat, sehingga tidak akan terbawa arus, misalnya terjatuh dalam

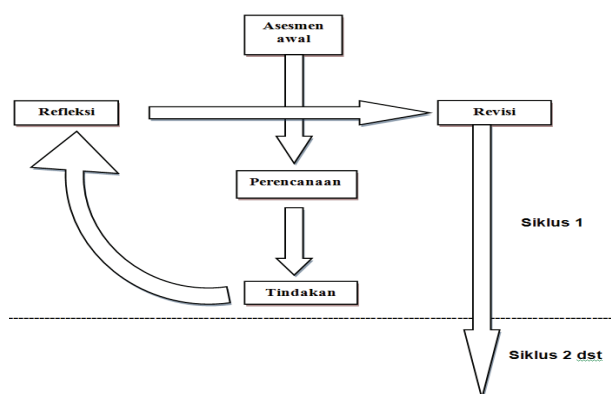
kehidupan narkoba atau kehidupan yang bersifat destruktif lainnya, terutama di kota besar yang penuh dengan kompleksitas masalah ini. Dengan demikian, generasi bangsa dan masa depan bangsa ini dapat terselamatkan.

Masa usia dini merupakan masa strategis dalam pembentukan karakter dan kecerdasan seorang anak. Bersimulasi merupakan cara anak

bermain. Hal-hal yang disimulasikan adalah tugas-tugas sederhana keseharian anak yang akan menjadi tanggung jawabnya. Penerapan metode simulasi pada pendidikan karakter anak usia dini tidak hanya diarahkan pada penguasaan keterampilan saja akan tetapi juga difokuskan pada pembangunan karakter anak melalui simulasi tersebut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan selama enam bulan, dari bulan Maret sampai dengan Juli tahun 2013, di 3 lembaga PAUD (masing-masing mewakili lembaga mapan, sedang dan terbatas). Penelitian menggunakan metode penelitian tindakan oleh Kemmis (Mills, 2003). Peneliti berkolaborasi dengan guru setempat dalam melakukan asesmen, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Adapun luaran dari penelitian ini yaitu buku panduan untuk guru PAUD dalam pengembangan karakter untuk anak usia dini melalui simulasi kecakapan hidup. Tahap-tahap dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Siklus penelitian pengembangan karakter anak usia dini melalui simulasi kecakapan hidup

Asesmen awal dikembangkan analisis data awal tentang kondisi lapangan pengembangan karakter anak usia dini dan kajian pustaka yang relevan. Perencanaan meliputi kegiatan: (a) mengidentifikasi karakter yang akan intensif ditanamkan, (b) mengidentifikasi kecakapan hidup yang perlu dimiliki anak, (c) memilih materi yang akan digunakan dalam simulasi kecakapan hidup, (d) menentukan langkah-langkah pengembangan karakter melalui simulasi kecakapan hidup, (e) mempersiapkan media-media yang akan digunakan dalam simulasi, dan (f) menyusun instrumen penilaian tingkat pembangunan karakter anak usia dini

Refleksi dilakukan oleh peneliti dan guru dengan melakukan analisis tingkat pembangunan

karakter anak dan merumuskan tindakan pada siklus selanjutnya. Hasil yang ingin dicapai adalah perkembangan tingkat pembangunan karakter anak dan guru mampu melaksanakan pengembangan karakter anak melalui simulasi kecakapan hidup.

Pembelajaran model I simulasi diterapkan mulai bulan Maret dengan jadwal satu kali seminggu (saat sentra main peran) di ketiga lembaga PAUD. Minggu ke-4 dilakukan refleksi bersama-sama. Hasil refleksi digunakan sebagai bahan revisi model 1 menjadi model II. Model II dilaksanakan pada siklus II dengan pola yang sama pada bulan April. Analisis data pada siklus II menjadi bahan revisi model II menjadi model III. Prosedur yang sama dilaksanakan pada bulan Mei, untuk menghasilkan model IV. Pengumpulan data melalui pengamatan tingkat pembangunan karakter anak tetap dilakukan sampai bulan Juli.

Pengembangan model ini menggunakan sampel yang bertujuan (*Purposive Sampling*). Sampel diambil berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan pengembangan. Sampelnya adalah anak usia dini (60 orang) dan guru (10 orang) dari 3 lembaga PAUD yang mewakili lembaga mapan, sedang, dan terbatas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa: pengamatan, catatan anekdot, portofolio, wawancara, dan kuesioner. Pengamatan dengan menyediakan lembar pengamatan digunakan untuk mencatat kejadian-kejadian penting dan respon anak selama kegiatan penelitian berlangsung. Catatan anekdot merupakan deskripsi yang mencakup konteks peristiwa yang terjadi yang terkait dengan penelitian. Teknik portofolio digunakan untuk mengumpulkan rancangan simulasi dan lembar penilaian sebagai bahan refleksi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan masukan secara langsung dari guru. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tingkat pembangunan karakter anak dari orang tua.

Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif menggunakan analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles &

Huberman. Analisis ini terdiri dari tiga komponen, yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis kuantitatif dilakukan untuk melihat perubahan tingkat pembangunan karakter anak di awal (sebelum siklus) dan akhir penelitian (setelah

siklus terakhir). Analisis ini dilakukan dengan uji beda, menggunakan *t-test for paired samples* untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan pada saat observasi awal dan akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan karakter anak usia dini melalui simulasi kecakapan hidup dilakukan dengan tiga siklus. Setiap siklus memiliki komponen perencanaan pembelajaran, tindakan, refleksi, dan revisi. Model simulasi yang pertama dikembangkan peneliti berdasarkan kondisi pengembangan karakter di lapangan dan konsep-konsep pembelajaran anak usia dini. Model simulasi I memuat langkah-langkah pembelajaran, yaitu: (1) penataan lingkungan main, (2) pijakan sebelum main, (3) pijakan saat main, (4) pijakan setelah main, (5) alat dan bahan yang digunakan, (6) penilaian, dan (7) nilai karakter yang ingin ditanamkan.

Lembar penilaian guru dikembangkan dari indikator-indikator keberhasilan dari setiap karakter. Tingkat pembangunan karakter dikategorikan menjadi empat, yaitu: belum muncul (BM), mulai muncul (MM), muncul (M) dan konsisten (K). Penilaian tingkat pembangunan karakter anak meliputi penilaian penguasaan indikator-indikator keberhasilan dalam penanaman sebuah karakter.

### Siklus I

#### a. Pembelajaran pengembangan karakter melalui simulasi

Pembelajaran pertama dengan simulasi kecakapan hidup merupakan hal yang baru, baik bagi guru dan anak. Anak-anak terlihat malu-malu dalam melakukan simulasi. Hal ini disebabkan mereka tidak terbiasa bermain peran. Kegiatan simulasi didominasi oleh sedikit anak, mereka lebih suka menjadi penonton. Namun demikian, pelaksanaan simulasi ini menarik perhatian anak.

Pembelajaran ke dua, guru mulai membangun kepercayaan diri anak agar mau melakukan simulasi. Pemilihan materi simulasi yang menarik, membuat anak mau melakukan melakukannya. Jumlah anak yang bersimulasi mulai bertambah walaupun belum mencapai 50 %.

Proses pembelajaran ke tiga berlangsung seperti saat pembelajaran ke dua. Guru masih mencoba membangun kepercayaan diri anak agar mau terlibat dalam simulasi. Materi simulasi yang sangat disukai anak adalah simulasi mencuci piring dan gelas

pada tema kebersihan. Guru melihat anak-anak mau dan terampil melakukannya walaupun masih malu-malu. Pengamatan tingkat pembangunan karakter anak mulai dilakukan.

#### b. Refleksi

Pembelajaran siklus I lebih difokuskan pada pengenalan model simulasi kepada anak-anak. Guru banyak menghabiskan waktu dan tenaga pada siklus I untuk membangun kepercayaan diri anak-anak agar terlibat dalam simulasi karena selama ini anak-anak sangat jarang melakukan main peran terutama main peran makro. Dalam model simulasi I belum memuat cara memotivasi dan membangun percaya diri anak agar mau bersimulasi.

#### c. Revisi

Berdasarkan refleksi di atas, dilakukan revisi model simulasi I dengan menambahkan cara memotivasi dan membangun kepercayaan diri anak agar mau bersimulasi.

### Siklus II

#### a. Perencanaan

Upaya membangkitkan motivasi dan kepercayaan anak untuk terlibat dalam simulasi dimasukkan dalam model simulasi II. Peneliti menambahkan cara untuk mengatasi kendala tersebut. Peneliti menambahkan langkah-langkah pada pijakan sebelum bermain yaitu meningkatkan interaksi antara guru dan anak, sehingga anak lebih bersemangat dan percaya diri dalam bersimulasi. Peneliti juga menambahkan contoh-contoh skenario yang sederhana yang menarik.

#### b. Tindakan

Tindakan pada siklus II dilaksanakan dengan menerapkan prosedur-prosedur pada model simulasi II secara konsisten. *Pertama*, guru mencontohkan apa yang harus dilakukan anak sesuai dengan skenario simulasi. *Kedua*, guru menawarkan kepada anak yang mau melakukan simulasi duluan. Dalam tindakan ini, guru harus selalu memotivasi anak-anak yang masih malu dengan kalimat yang membangkitkan semangat untuk berani mencoba. *Ketiga*, guru membuat skenario simulasi yang menarik dan mudah dipahami anak, sehingga anak tidak canggung untuk melakukannya.

#### c. Refleksi

Keterlibatan anak dalam simulasi meningkat walaupun masih ada sedikit anak belum mau melakukan. Bahkan beberapa anak ingin melakukan simulasi berulang-ulang. Kondisi ini mengakibatkan suasana pembelajaran menjadi riuh karena berebutan. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan 30 orang tua merasa kaget dengan perubahan karakter anak ketika di rumah. Beberapa perubahan yang diamati orang tua adalah (1) anak berani mencoba minum susu setelah mengikuti simulasi membuat susu sendiri, (2) anak bertanggung jawab menata tempat tidur setelah mengikuti simulasi menata tempat tidur, (3) anak tidak lagi sembarangan meletakkan piring kotor setelah mengikuti simulasi mencuci piring.

Sebagian orang tua tidak mengamati perkembangan karakter anaknya karena tidak tahu cara memantaunya, namun demikian semua orang tua berpendapat pembelajaran simulasi sangat bermanfaat dalam mengembangkan karakter anak.

Berdasarkan data-data tersebut maka refleksi pada siklus II adalah lebih mempertahankan dalam memotivasi anak dan membuat skenario simulasi yang menarik anak. Selain itu perlu diupayakan cara manajemen kelas yang menciptakan suasana pembelajaran yang tertib. Selain itu perlu pelibatan orang tua dalam menilai tingkat pembangunan karakter anak.

#### d. Revisi

Berdasarkan refleksi, revisi model simulasi II lebih difokuskan pada tahap penataan lingkungan main dan penambahan lembar penilaian yang akan diisi oleh orang tua

### Siklus III

#### a. Perencanaan

Penataan lingkungan main lebih diperhatikan dengan menambah jumlah alat dan bahan simulasi serta mengaturnya sedemikian rupa tidak berdekatan. Hal ini untuk mengurangi kegaduhan pembelajaran, sehingga manajemen kelas menjadi lebih baik. Peneliti dan kolaborator menyusun instrumen penilaian yang akan diisi oleh orang tua berdasarkan pengamatan di rumah. Instrumen dibuat dalam bahasa yang sederhana dan mudah dipahami orang tua.

#### b. Tindakan:

Tindakan-tindakan yang dilakukan pada siklus III antara lain: (1) membagi anak-anak dalam kelompok-kelompok kecil, (2) menyediakan alat dan bahan dalam setiap kelompok; (3) membagi instrumen penilaian kepada orang tua, (4) mengumpulkan data pengamatan dari orang tua, dan (5) melakukan pendampingan dan pengamatan lebih intensif kepada anak

#### c. Refleksi

Penerapan model simulasi semakin baik meskipun kualitas pelaksanaannya perlu ditingkatkan. Manajemen kelas semakin efektif dengan pengaturan yang dilakukan oleh guru. Orang tua masih banyak mengalami kesulitan dalam mengamati perkembangan karakter anak di rumah. Data-data dari orang tua menjadi masukan untuk guru lebih berupaya mengembangkan karakter-karakter yang belum muncul pada anak.

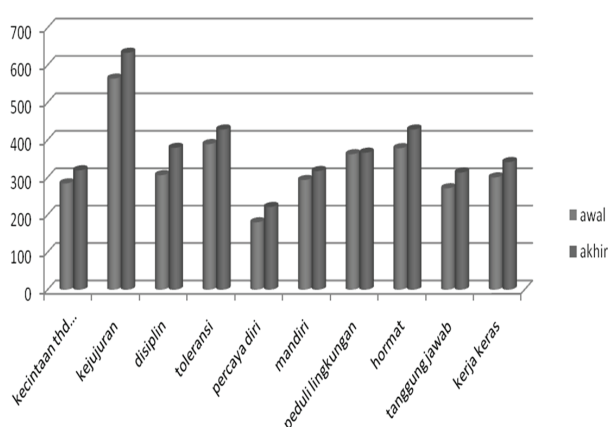
#### d. Revisi

Berdasarkan hasil refleksi, revisi yang dilakukan adalah memasukkan langkah-langkah sederhana dalam menyusun instrumen penilaian oleh orang tua dan menambahkan tindak lanjut dari hasil penilaian tersebut. Revisi pada siklus III menghasilkan model simulasi IV (terakhir) yang merupakan luaran dari penelitian ini, yaitu panduan guru PAUD dalam mengembangkan karakter anak melalui simulasi kecakapan hidup.

### Pembahasan

Dalam penelitian ini terdapat sepuluh karakter yang ingin ditanamkan kepada anak, yaitu (1) kecintaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, (2) kejujuran, (3) disiplin, (4) toleransi dan cinta damai, (5) percaya diri, (6) mandiri, (7) peduli lingkungan, (8) hormat dan sopan santun, (9) tanggung jawab, serta (10) kerja keras.

Penilaian awal (sebelum simulasi dilakukan) dan akhir (di akhir penelitian) tingkat pembangunan karakter anak menunjukkan peningkatan dalam pencapaian indikator keberhasilan sangat bervariasi. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tingkat pembangunan karakter anak

Berdasarkan uji beda dengan menggunakan *t-test for paired samples*, perbedaan skor yang dicapai signifikan. Dengan selisih rerata antara skor kemampuan awal dan akhir sebesar 41,8 diperoleh nilai *t* hitung sebesar 6,626. Pada taraf signifikansi



5% , nilai t tabel adalah 2.262. Karena t hitung > t tabel (33.28 > 2.262), maka terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pembangunan karakter anak sebelum dilakukan simulasi dan setelah pelaksanaan simulasi.

Perubahan tingkat pembangunan karakter

anak menjadi lebih baik ini menunjukkan bahwa pengembangan karakter melalui simulasi kecakapan hidup dapat diterapkan oleh guru PAUD di lembaganya. Penerapannya dapat dimodifikasi sesuai dengan kondisi, situasi, dan tema pembelajaran.

## PENUTUP

### Kesimpulan

Simulasi kecakapan hidup dapat mengembangkan karakter anak usia dini. Rasa malu dan kurang percaya diri menjadi salah satu kendala dalam bersimulasi. Hal ini disebabkan karena anak jarang bermain peran terutama peran makro. Kendala yang lain, guru belum terbiasa menyusun skenario yang sederhana, menarik dan mudah dipahami anak.

Pengaturan manajemen kelas yang tepat dapat memberikan kesempatan yang sama pada anak untuk bersimulasi. Perlu keterlibatan orang tua dalam pengembangan karakter anak usia dini di lembaga PAUD. Laporan pengamatan orang tua sangat bermanfaat bagi guru untuk mengembangkan karakter

anak yang belum muncul.

Berdasarkan uji t, terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat pembangunan karakter anak sebelum dilakukan simulasi dan setelah pelaksanaan simulasi.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang diberikan adalah: (a) perlu adanya peningkatan kompetensi guru PAUD dalam menyusun skenario sederhana dan mudah dipahami anak dan (b) perlu keterlibatan orang tua dalam pengembangan karakter anak. Informasi orang tua sangat bermanfaat untuk guru dalam mengembangkan karakter yang belum muncul.

## DAFTAR PUSTAKA

- David, E & Freddy,S. (2004). *How to do character education*. Today's school magazine.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.
- Depdiknas. (2005). *Pedoman teknis penyelenggaraan POS PAUD*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Non-formal dan Informal (2012). *Pedoman pendidikan karakter pada pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kemdiknas.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Jakarta: Gramedia.
- Lickona,T. (2012). *Educating for character*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Megawangi (2003). *Pendidikan karakter untuk membangun masyarakat madani*. IPPK Indonesian Heritage Foundation.
- Meylan,S. (2012). Peran guru dalam menanamkan pendidikan karakter anak usia dini di PAUD se-kecamatan limboto. *Jurnal Pedagogika vol. 03/ No.04. Desember 2012*. FIP Universitas Negeri Gorontalo.
- Mills, E. 2003. *Action research a guide for the teacher researcher, Second Edition*. USA: Pearson Education.
- Joyce, B., Weil, M., & Shower, B. (1992). *Models of teaching (4 th ed)*. Englewood Cliff, N.J: Prentice-Hall.
- Puspita, W.A.,. (2011). *Orientasi pendidikan kecakapan hidup pada anak usia dini*. <http://adversityresponforchildren.blogspot.com>. Diambil tanggal 02 April 2013.
- Suyanto. (2012). *Membangun karakter utama untuk kemandirian dan kemajuan bangsa*. Handout Seminar Pendidikan yang diselenggarakan oleh Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Jawa Tengah. 10 Desember 2011.
- Taniredja, T., Faridli, E.M.,& Harmianto, S. (2011). *Model-model pembelajaran inovatif*. Bandung: CV. Alfabeta
- Tim broad base education depdiknas. (2003). *Pola pelaksanaan pendidikan kecakapan hidup*. Surabaya: SIC bekerjasama dengan LPM UNESA.
- Zuhairini, dkk. (1993). *Metodik khusus pendidikan agama*. Surabaya: Usaha nasional.